

MILLE BORNES

TOUS LES COUPS SONT PERMIS !

RÈGLES DU JEU

CONTENU DU JEU

110 cartes, réparties comme suit :



BUT DU JEU

Être le premier joueur à atteindre 1000 Bornes !

PRÉPARATION DU JEU

- Distribuez une carte Mémo à chacun des joueurs. Écartez du jeu les cartes Mémo restantes.
- Placez le sabot au centre de la table.
- Mélangez les cartes de jeu et distribuez-en 6, faces cachées, à chacun des joueurs, y compris vous.
- Placez le reste des cartes, faces cachées, dans le côté échancré du sabot. Cette pile forme la pioche.
- Chaque joueur regarde ses propres cartes sans les montrer aux autres et les garde en main.
- Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT DISPOSER LES CARTES DEVANT SOI ?

Lors de votre partie de Mille Bornes, disposez vos cartes dans vos « Zones de Jeu » respectives, de la façon suivante :

Pile de Vitesse

C'est dans cet emplacement que vos adversaires posent leurs cartes Limite de Vitesse.

Jouez vos cartes Fin de Limite de Vitesse à cet endroit, par-dessus la carte Limite de Vitesse.

Important : veillez à tenir vos cartes de Limite de Vitesse et Fin de Limite de Vitesse bien séparées de votre pile de Bataille.

Pile de Bataille

Vos adversaires posent les cartes Attaques et vous les cartes Parades.

Pile de Vitesse



Pile de Bataille



Botte Coup-Fourré



Botte



Piles de Bornes



Bottes

Les cartes Bottes ne se disposent pas en pile, mais côte-à-côte, de manière à ce que tous les joueurs puissent voir de quelles attaques vous êtes protégés. Disposez votre carte Botte à l'horizontale si vous l'avez jouée en réalisant un Coup-Fourré (cf page suivante).

Piles de Bornes

Rangez les cartes Bornes par famille pour Pile de Bataille faciliter la lecture des kilomètres atteints.

COMMENT JOUER AU MILLE BORNES :

LA RÈGLE STANDARD, DE 2 À 4 JOUEURS

Le joueur le plus jeune commence et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est votre tour, piochez une carte. Vous avez maintenant 7 cartes en main et 5 possibilités :

- 1 Si vous avez une carte Botte, vous pouvez poser votre carte et ainsi avancer dans la course !
- 2 Si vous avez une carte Attaque, vous pouvez la poser sur le jeu de l'un de vos adversaires pour le ralentir ou le retarder dans sa course.

PRÉCISION : vous pouvez attaquer un adversaire même si vous êtes vous-même déjà attaqué.
ATTENTION : un joueur ne peut pas être attaqué simultanément avec 2 attaques à l'exception de la Limite de Vitesse qui peut être jouée en plus d'une autre carte Attaque.
- 3 Si vous avez subi une attaque lors du tour précédent, vous pouvez stopper cette attaque en posant par-dessus la carte Parade correspondante.
- 4 Si vous avez une Botte, vous pouvez la poser devant vous. Elle sert d'immunité contre une attaque bien précise tout au long de la partie.

PRÉCISION : le fait de poser une Botte vous donne le droit de rejouer immédiatement. Piochez alors une autre carte et rejouez.
- 5 Si vous ne pouvez jouer aucune carte, jetez une de vos cartes dans la défausse.

Il vous reste de nouveau 6 cartes en main. Votre tour de jeu est terminé c'est maintenant à votre voisin de gauche de jouer. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que l'un d'entre vous totalise EXACTEMENT 1000 Bornes avec les cartes Bornes posées devant lui, ou bien dès qu'il n'y a plus de carte Bornes dans le sabot.

PRÉCISION : si personne n'atteint 1 000 Bornes, le joueur qui gagne est celui qui en est le plus proche, sans les dépasser.

DE 4 À 8 JOUEURS, EN ÉQUIPES DE 2

Pour jouer, formez des équipes de 2 joueurs. Chaque duo joue avec ses propres cartes, mais évolue ensemble sur la même Zone de Jeu. Les joueurs de l'équipe jouent chacun un coup sur deux.



N.B. Si vous jouez selon la règle « En Équipes », placez-vous de manière à pouvoir tous les deux atteindre votre « Zone de Jeu » commune.

LES CARTES BORNES

• Ces cartes vous permettent d'avancer. Le nombre indiqué dessus représente des Bornes (c'est-à-dire des kilomètres). Une fois la carte Borne posée sur votre Zone de Jeu, ce sont les kilomètres que vous avez parcourus.

IMPORTANT : au cours d'une partie, vous ne pouvez poser que 2 cartes « 200 » sur votre Zone de Jeu.



LES BOTTES

Les cartes Bottes sont une immunité contre les attaques qui leur sont associées, pendant toute la durée du jeu.

- Jouez une carte Botte pour empêcher vos adversaires de vous attaquer avec une attaque spécifique durant toute la durée du jeu.
- S'il y a une carte Attaque sur votre pile de Bataille et que vous jouez la carte Botte correspondante, la Botte annule immédiatement l'effet de l'attaque.
- Lorsque vous jouez une carte Botte, vous pouvez rejouer immédiatement.

LES CARTES ATTAQUES ET PARADES

- Si vous souhaitez ralentir un adversaire, vous pouvez jouer une carte Limite de Vitesse sur sa pile de Vitesse. La carte Limite de Vitesse peut se cumuler avec chacune des 4 autres attaques.
- Pour stopper un adversaire qui roule, vous pouvez l'attaquer. Pour cela, posez votre carte Attaque (autre que la carte Limite de Vitesse) sur sa pile de Bataille !
- Si un adversaire joue une carte Attaque sur votre pile de Bataille, vous devez jouer la carte Parade correspondante, avant de pouvoir à nouveau jouer une carte Borne et avancer.

PRÉCISION : un joueur ne peut pas être attaqué simultanément avec 2 attaques sur sa pile de Bataille. En revanche, il peut être à la fois victime d'une Attaque sur sa pile de Bataille et d'une Limite de Vitesse sur sa pile de Vitesse !

ATTAQUES

PARADES

LIMITE DE VITESSE :

Cette carte se place sur la pile de Vitesse d'un adversaire. Elle l'empêche de poser des cartes Bornes supérieures à 50 km, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Fin de Limite de Vitesse.



LIMITE DE VITESSE



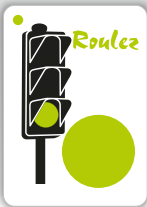
PARADES

FEU ROUGE :

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Feu Vert.



FEU ROUGE



FEU VERT

PANNE D'ESSENCE :

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Essence.



PANNE D'ESSENCE



ESSENCE

CREVAISON :

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Roue de Secours.



CREVAISON



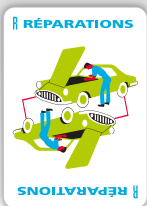
ROUE DE SECOURS

ACCIDENT :

Cette carte se place sur la pile de Bataille d'un adversaire qui roule. Elle l'empêche de poser de nouvelles cartes Bornes, jusqu'à ce qu'il recouvre cette attaque d'une carte Réparations.



ACCIDENT



RÉPARATIONS

INCROYABLE :

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Crevaison.



CITERNE D'ESSENCE :

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Panne d'Essence.



AS DU VOLANT :

Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Accident.



VÉHICULE PRIORITAIRE :

La carte Véhicule Prioritaire est la carte la plus puissante du jeu ! Une fois que vous avez posé cette Botte, vos adversaires ne peuvent plus vous attaquer avec une carte Feu Rouge ni avec une carte Limite de Vitesse.



LE COUP-FOURRÉ

Il consiste à exposer une Botte aussitôt qu'un adversaire place dans votre jeu l'attaque correspondante, et ce, même si ce n'est pas à votre tour de jouer.

EXEMPLE : un adversaire place une Crevaison sur votre pile de Bataille, et vous avez justement parmi vos 6 cartes la botte Incroyable ; vous l'abattez immédiatement en annonçant « Coup-Fourré ! »

Le Coup-Fourré vous donne 3 avantages :

- 1 Jouer même si ce n'est pas votre tour pour annuler immédiatement l'effet de l'Attaque que vous venez de subir.
- 2 Prendre dans le sabot une carte pour compléter votre main - car vous venez d'exposer subitement une carte, sans avoir préalablement pioché de carte au sabot.
- 3 Rejouer immédiatement, c'est-à-dire prendre encore une carte dans le sabot et jouer comme si c'était votre tour. Après cela, à votre voisin de gauche de jouer. Si des joueurs se trouvent placés entre celui qui vous a attaqué et vous-même, ils perdent donc leur tour.

REMARQUE : la Botte exposée vous immunise contre les attaques correspondantes pour le reste de la partie.

IMPORTANT : pour signaler que vous avez joué la carte Botte en Coup-Fourré, placez-la à l'horizontale dans votre Zone de Jeu.

Réf. 1130300292



3 701656 100324



© 1932-2025 DUJARDIN. Le Mille Bornes® est une marque déposée de Dujardin. Tous droits réservés. Informations à conserver. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés. Conserver cette notice pour toute référence ultérieure. Fabriqué en France. Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois car contient de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Dujardin - Z.A du Pot au Pin - Entrepôt A4 - 33610 Cestas - France
SAV : sav@jumboplay.com A Jumbo Group company. Jumboplay.com

